

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL TEMBAKAN PANAHAAN BUSUR PARALON PADA SISWA KELAS V SDIT IBADURRAHMAN SRENGAT, KABUPATEN BLITAR

Yusuf Eko Wahyu Priambodo*, Faridha Nurhayati

S1 Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,

*priambodoyusuf1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran olahraga panahan. Siswa yang baru pertama kali belajar menggunakan media *audio visual*, pembelajaran sebelumnya dilakukan secara monoton yang membuat siswa merasa bosan. Guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran olahraga panahan kurang menarik dan menghibur. Dalam pembelajaran teknik-teknik olahraga panahan siswa kurang dapat melakukan dengan baik sehingga hasil tembakkan kurang tepat pada sasaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) Adakah perbedaan pada hasil tembakkan busur paralon sebelum dan sesudah penggunaan media *audio visual* pada ekstrakurikuler panahan SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar, (2) Seberapa besar perbedaan hasil tembakkan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian adalah eksperimen semu. Instrumen yang digunakan skoring hasil tembakkan. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan pada hasil tembakkan busur paralon sebelum dan sesudah penggunaan media *audio visual* pada ekstrakurikuler panahan SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Ranks Test*, nilai Z yang didapat sebesar -2,474 dengan p value sebesar 0,013. Jadi ada perbedaan yang signifikan ($p=0,013$) antara kondisi *pre-test* dan *post-test*. Besarnya pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil tembakkan busur paralon pada siswa kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar adalah 4,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 4,66% dari penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil tembakkan busur paralon pada siswa kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar.

Kata Kunci : Media *audio visual*, peningkatan tembakkan busur paralon.

Abstract

This research is based on the lack of students' ability in learning archery sport. Students have never learned at all using audio-visual media, previous learning is done in a monotone that makes students feel bored. Teachers do learning by lecture method, so learning lesson archery less effective and efficient. In learning the techniques of archery students students can not do well so that the shots are less precise on the target. The purpose of this study are (1) Is there a difference in the result of paralon arc firing before and after the use of audio visual media on extracurricular archery SDIT Ibadurrahman Srengat, Blitar District, (2) How big is the difference of the shot after given by using audio visual media in grade V SDIT Ibadurrahman Srengat, Blitar. The results of this study indicate differences in paralon arc firing results before and after the use of audio visual media on extracurricular archery SDIT Ibadurrahman Srengat, Blitar District. The instrument used in this research is in the form of arch sport equipment such as paralon arc, arrow, score sheet, target face and bearing. Implementation of research using pretest, application of treatment and posttest

The results of this study indicate a significant influence from the result of paralon arc shot of grade V students in SDIT Ibadurrahman Srengat, Blitar District. Based on the results of Wilcoxon Signed Ranks Test calculations, the value of Z obtained at -2.474 with p value (Asymp Sig.2-tailed) of 0.013. The results of the analysis in the experimental group confirmed a significant difference ($p = 0.013$) between the pre-test and post-test conditions. The amount of influence of audio visual media application to the result of paralon arc shot at grade V SDIT Ibadurrahman Srengat students, Blitar Regency is 4.66%.

Thus it can be concluded that there are significant at 4.66% of the audiovisual media application to increase arc shot results in class V SDIT Ibadurrahman Srengat, Blitar.

Keywords : Audio visual media, increased yield bow shot paralon.

PENDAHULUAN

Dalam dunia olahraga terdapat banyak cabang olahraga yang dikompetisikan, salah satunya adalah panahan. Panahan adalah salah satu cabang olahraga yang kurang diminati, karena harga peralatannya yang mahal, kurangnya sosialisasi, serta kurang populernya cabang olahraga ini di masyarakat. Perkembangan olahraga ini masih terbatas di kota - kota tertentu saja, seperti di Surabaya, Blitar, dan Bojonegoro. Namun, belakangan ini olahraga panahan sudah mulai merambah ke beberapa kota dan daerah yang ada di Jawa Timur, hampir setiap daerah sudah berdiri klub- klub panahan, data menyebutkan ada 23 klub panahan yang sudah terbentuk dari 38 kota dan kabupaten yang ada di Jawa Timur. (Sumber: Data KONI Jatim, tahun 2017).

Dalam dunia pendidikan, panahan masih belum masuk ke dalam kurikulum sekolah, sehingga hanya dijadikan sebagai ekstrakurikuler. Walaupun hanya sebagai ekstrakurikuler tidak semua sekolah memilikinya, hanya sedikit sekali sekolah yang ada ekstrakurikuler panahannya. Salah satu sekolah yang memiliki ekstrakurikuler panahan adalah SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar.

Ekstrakurikuler panahan di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar, sudah ada sejak tahun lalu tepatnya pada bulan Oktober tahun 2015 dan pertama kali diperkenalkan oleh guru pendidikan jasmani yang mengajar di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar. Ekstrakurikuler panahan diadakan setiap hari Senin, dan Sabtu. Pertama kali panahan diperkenalkan di sekolah ini, cukup banyak siswa yang berminat untuk mengikuti ekstrakurikuler ini.

Ekstrakurikuler panahan di sekolah ini sudah baik jika dilihat dari siswa yang mengikuti ekstrakurikuler, karena yang berminat dalam ekstrakurikuler ini cukup banyak dan hampir setiap jadwal latihan semua rajin datang ke sekolah untuk berlatih. Namun, masih terdapat beberapa anak yang masih belum bisa melakukan gerakan memanah dengan baik dan benar, mengingat teknik sangat berpengaruh besar dalam perkenaan anak panah. Pada saat menembak masih ada gerakan yang kurang benar posisinya seperti tangan kanan yang digunakan untuk menarik masih kurang benar posisinya dan tangan kiri yang langsung turun sehingga anak panah cenderung turun dan nilai yang didapat kurang maksimal.

Pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler panahan di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi untuk memberikan tehnik latihan gerakan memanah yang benar. Setiap kali latihan guru selalu menjelaskan dan memberikan bagian gerakan yang salah yang dilakukan oleh peserta ekstrakurikuler. Selama ini,

guru belum pernah menggunakan aplikasi media untuk menjelaskannya termasuk penggunaan media *audio visual*. Video merupakan gambaran nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

Media *audio visual* adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Arsyad, (2011: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar – gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Menurut Prastowo, (2012: 302) manfaat dari penggunaan media *audio visual* adalah memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan sesuatu keadaan tertentu, menampilkan studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Tembakan Panahan Busur Paralon Pada Siswa Kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini melibatkan diri pada perhitungan atau angka. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel (Maksum, 2008: 11). Desain yang digunakan “*Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*” dikarenakan agar bisa membedakan kemajuan yang disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan.

Variabel bebasnya adalah media *audio visual* dan variabel terikatnya adalah hasil tembakan panahan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler panahan di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar yang berjumlah 71 siswa. Instrumen penelitian ini adalah alat – alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, alat – alat tersebut berupa alat – alat panahan, seperti busur, anak panah dll, agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih

cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010: 203).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini yang dibahas pertama kali adalah tentang rata-rata, simpangan baku, varian dari *pre-test* dan *post-test* hasil tembakan busur paralon pada siswa kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar.

Tabel 1: Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Variabel	N	Mean	Min	Max	Sd	Varian
<i>Pre-test</i>	71	88,69	54	120	14,42	207,90
<i>Post-test</i>	71	92,83	67	117	10,59	112,17

Dalam penelitian ini juga menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui data dikatakan normal atau tidak, bila hasil signifikan (*p value* 0,05) maka distribusi dikatakan normal.

Tabel 2 : Distribusi hasil uji kenormalan dengan *Kolmogorov-smirnov Test*

Variabel	Mean	p value	Uji Kenormalan
<i>Pre-test</i>	88,69	0,461	Normal
<i>Post-test</i>	92,83	0,013	Tidak Normal

Untuk melakukan analisis berikutnya dengan menggunakan teknik *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Dikarenakan hasil uji normalitas pada data *post-test* tidak normal.

Tabel 3 : *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Posttest-pretest	Z	Asymp.Sig. (2-tailed)
	-2,474	0,013

1. Dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui peningkatan hasil tembakan dapat dilihat dari selisih antara hasil tembakan *pretest* dan *posttest* dibagi nilai *pretest*, adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Peningkatan} &= \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100\% \\
 &= \frac{92,83 - 88,69}{88,69} \times 100\% \\
 &= 4,66\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian ini ternyata media pembelajaran berupa *audio visual* mampu meningkatkan terhadap hasil tembakan busur paralon pada siswa kelas V di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari perhitungan

Wilcoxon Signed Ranks Test, nilai Z yang didapat sebesar -2,474 dengan *p value* (*Asymp. Sig. 2-tailed*) 0,013 dengan peningkatan sebesar 4,66%.

Hal ini disebabkan penggunaan media *audio visual* yang mampu menarik perhatian dalam proses pemahaman siswa. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran karena peneliti menayangkan video teknik – teknik olahraga panahan yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh guru. Hasil wawancara kepada beberapa siswa juga menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami pembelajaran sehingga termotivasi untuk mempelajari teknik panahan busur paralon.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* terhadap peningkatan hasil tembakan panahan busur paralon siswa kelas V di SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar.
2. Besarnya pengaruh penerapan media *Audio Visual* terhadap hasil tembakan busur paralon pada siswa kelas V SDIT Ibadurrahman Srengat, Kabupaten Blitar adalah 4,66%.

Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan :

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran bisa dijadikan acuan bagi guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, karena sarana dan prasarana sudah mendukung. Sebagai guru yang berpengalaman seharusnya mengetahui tentang pemanfaatan sarana dengan baik dan juga harus bisa memaksimalkan pembelajaran dengan efektif.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat menjadi pilihan karena siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian selanjutnya dengan menghubungkan variabel penelitian dengan variabel penelitian lain, dan memperdalam media yang lebih baik bagi siswa atau atlet untuk meningkatkan kemampuannya.
- b. Agar hasil penelitian ini ditambahkan dengan adanya kelompok *control* agar dapat terlihat

secara *detail* perbedaan antara peningkatan hasil tembakan busur paralon sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arindawati. (2004). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- A.S, Sadiman. Dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- Barret Jean. (1969). *Olahraga Panahan: Pedoman, Teknik, dan Analisa* Semarang: Dahara Prize.
- Claudia C. Gonzalez. dkk. (2016). *Exploring the quiet eye in archery using feld - and laboratory - based tasks*, (Online), (www.ncbi.nlm.nih.gov, diakses 22 Desember 2017).
- Czy H Stanisław and Moss J Sarah. (2016). *Specificity vs. Generalizability: Emergence of Especial Skills in Classical Archery*, (Online), (www.ncbi.nlm.nih.gov, diakses 22 Desember 2017).
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Harsono. (2004). *Panahan: Untuk Pemula*. Bandung: UPL.
- Hidayat. (2004). *Influence of Arm Muscle Strength, Draw Length and Archery Technique on Archery Achievement*. Diakses dari <http://search.proquest.com/docview/1510275790?accountid=31324> pada 20 januari 2017
- Kemendikbud. (2013). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan : Buku Guru*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusumaniah. (2012). *Buku Workshop Kepelatihan Olahraga Panahan*. Surabaya: Pengda Panahan Jatim.
- Kurniawan Feri. (2012). *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Koni Jatim. (2017). *Data Klub – klub Panahan di Jawa Timur*. Surabaya: Panahan Jawa Timur.
- Maksum Ali. (2008). *Metodologi Penelitian dalam olahraga* Surabaya: Unesa Universty Press.
- Maksum Ali. (2007). *Metodologi Penelitian dalam olahraga* Surabaya: Unesa Universty Press.
- Nazarrudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Noerbai, Dr. (2001). *Pemahaman dan Falsafah Olahraga Panahan*. Unesa University Press.
- Prastowo Andi. (2012). *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendikbud. (2013). *Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Permendikbud.
- Permendikbud. (2014). *Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Permendikbud.
- Ristanto Deni. (2011). *SK Perpani No.27/10/Pengda XA/III/2011*. Surabaya: Pengda Jawa Timur.
- Seifert. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Seyed Farzad Mohammadi. (2016). *Vision Examination Protocol for Archery Athletes Along With an Introduction to Sports Vision*, (Online), (www.ncbi.nlm.nih.gov, diakses 22 Desember 2017).
- Soepartono. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sulaiman. (1988). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pengertian panahan dan sejarah <http://id.wikipedia.org/wiki/Panahan> diakses pada tanggal 17 Maret 2017 pukul 12:20